

SKRIPSI



**UPAYA PENINGKATAN HASIL BELAJAR PKn MELALUI MODEL
EXAMPLE NON EXAMPLE BERBANTU PERMAINAN
ULAR TANGGA PADA SISWA KELAS IV SD 6
GONDANGMANIS KUDUS**

Oleh
Rina Eriani
NIM 201333227

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MURIA KUDUS
2017**



**UPAYA PENINGKATAN HASIL BELAJAR PKn MELALUI MODEL
EXAMPLE NON EXAMPLE BERBANTU PERMAINAN
ULAR TANGGA PADA SISWA KELAS IV SD 6
GONDANGMANIS KUDUS**

SKRIPSI

**Diajukan kepada Universitas Muria Kudus untuk Memenuhi
Salah satu Persyaratan dalam Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar**

**Oleh
Rina Eriani
NIM 201333227**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MURIA KUDUS
2017**

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

MOTTO

“Jangan pernah menyalahkan keadaan jika suatu keinginan dari diri kita belum bisa terpenuhi, ketahuilah pasti ada hikmah dan cerita yang indah dibalik kejadian itu semua”. (Rina Eriani)

PERSEMBAHAN

1. Untuk kedua orangtuaku yang paling ku sayang, Bapak Yahman dan Ibu Umbarwati yang selalu memberi support, menjadi contoh teladan luar biasa dalam memberiku keyakinan diri dan ketekunan, dan belas kasih, semoga Allah kuatkan nanda untuk senantiasa berbakti. “
2. Terimakasih untuk Hermawan dan keluarga yang selalu menguatkan dan menghibur dikala pikiran lagi kacau dan terimakasih sudah senantiasa mengisi hari-hariku dengan penuh keceriaan dan menjadi pelipur lara.
3. Terimakasih untuk dosen-dosenku, terutama pembimbingku (Bapak Drs. Sucipto. M.Pd. Kons dan Bapak Deka Setiawan, S.Pd. M.Pd) yang tak pernah lelah, penuh kesabaran dan keikhlasan dalam memberikan bimbingan dan arahan kepadaku.
4. Untuk sahabatku yang selalu mendukung disetiap langkahku.
5. Untuk teman-teman PGSD khususnya kelas E angkatan 2013. Serta pembaca yang budiman.

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi dengan judul “Upaya Peningkatan Hasil Belajar PKn Melalui Model *Example Non Example* Berbantu Permainan Ulartangga Pada Siswa Kelas IV SD Negeri 6 Gondangmanis Kudus”, oleh Rina Eriani (NIM 201333227) ini telah diperiksa dan disetujui oleh dosen pembimbing untuk diuji.

Kudus, Mei 2017

Pembimbing I



Drs. Sucipto, M.Pd. Kons
NIDN. 0629086302

Pembimbing II



Deka Setiawan, S.Pd., M. Pd.
NIDN. 0617088403

Mengetahui,

Ketua Program Studi PGSD FKIP UMK



Ika Oktavianti, S.Pd., M. Pd
NIDN. 0631108401

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi oleh Rina Eriani (NIM 201333227) ini telah dipertahankan di depan Tim Penguji sebagai syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Guru Sekolah Dasar.

Kudus, Juni 2017

Dewan Penguji



Drs. Sucipto, M.Pd. Kons
NIDN. 0629086302

(Ketua)




Deka Setiawan, S.Pd., M.Pd
NIDN. 0617088403

(Anggota)



Santoso, S.Pd., M.Pd
NIDN. 0608038502

(Anggota)



Ika Ari Pratiwi, S.Pd., M.Pd
NIDN./0607018801

(Anggota)

Mengetahui,
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Dekan



Dr. Slamet Utomo, M.Pd
NIDN. 0019126201

PRAKATA

Puji syukur kepada Allah SWT yang selalu melimpahkan rahmat, taufiq, hidayah dan inayah-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Upaya Penigkatan Hasil Belajar PKn Melalui Model *Example Non Example* Berbantu Permainan Ulartangga pada Siswa Kelas IV SD Negeri 6 Gondangmanis Kudus”. Skripsi ini disusun untuk memperoleh gelar sarjana pendidikan di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Muria Kudus.

Terselesainya skripsi ini tentunya banyak pihak yang memberikan bantuan, dorongan, masukan, arahan, dan bimbingan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, peneliti menyampaikan terima kasih kepada.

1. Dr. Suparno, SH., M.S. selaku Rektor Universitas Muria Kudus, atas segala kebijakan, perhatian, dan dorongan untuk memberi kesempatan peneliti menjadi mahasiswa UMK sampai selesai.
2. Dr. Slamet Utomo, M. Pd. Dekan FKIP yang telah memberikan kesempatan kepada peneliti untuk menjalani pendidikan di bidang Pendidikan Guru Sekolah Dasar.
3. Ika Oktavianti, S.Pd., M.Pd. ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muria Kudus.
4. Drs. Sucipto, M.Pd. Kons. Dosen Pembimbing I yang telah meluangkan waktunya untuk memberikan masukan, arahan, serta bimbingan kepada peneliti dalam penyusunan penulisan skripsi ini.

5. Deka Setiawan. S.Pd. M. Pd. Dosen Pembimbing II yang dengan penuh kesabaran dalam membimbing, mengarahkan, serta memotivasi peneliti dalam penyusunan pembuatan skripsi ini.
6. Seluruh dosen dan Staf Program Studi S1 PGSD FKIP UMK yang senantiasa membimbing, melayani dan memberikan bekal pengetahuan sehingga peneliti dapat menyelesaikan studi.
7. Sucipto. S.Pd selaku Kepala sekolah SD 6 Gondangmanis Kudus atas kesempatan dan izin yang telah diberikan dalam melaksanakan penelitian.
8. Suntiarto, S.Pd. Guru Kelas IV SD 6 Gondangmanis Kudus yang selalu memberikan waktu dan membantu peneliti dalam pelaksanaan penelitian.
9. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu yang telah membantu peneliti demi kelancaran dan keberhasilan dalam penyusunan skripsi ini.

Semoga semua kebaikan dan bantuan yang telah diberikan kepada peneliti mendapat balasan yang berlipat ganda dari Allah SWT. Demi kesempurnaan skripsi ini, peneliti mengucapkan terima kasih atas kritik dan saran yang membangun. Peneliti berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi peneliti khususnya, dan bagi pembaca pada umumnya.

Kudus, Mei 2017
Penulis



Rina Eriani
NIM 201333227

ABSTRACT

Eriani, Rina. 2017. *Efforts to Improve Learning Outcomes Pancasila and Civic Education Through Example Non Example Assist Game in Grade IV Elementary School 6 Gondangmanis Kudus.* Skripsi. Teacher Education Study Program Elementary School of Teacher Training and Education Universitas Muria Kudus. Advisors (1) Drs. Sucipto, M.Pd, Kons. Advisors (2) Deka Setiawan, S.Pd. M.Pd.

Keyword : Outcomes Citizenship Pancasila and civic education, Through *Example Non Example Assist Game* in Grade.

This study aims to describe the application of learning model *Example Non Example* Uläfma-assisted Game and found improvements in teacher skills, activities and improvement of learning outcomes of Civics Central Government in grade IV Elementary School Gondangmanis Kudus.

Learning outcome is an ability produced by students after the learning process takes place. Citizenship Education is education to from citizens who are able to exercise the rights, obligations and values of pancasila and the 1945 Constitution. *Example Non Example* is a learning model to explore students to analyze an image based on an example. The hypothesis of this action is the improvement of Skills, student activities, and learning outcomes of Civics Central Government through Model *Example Non Example* Uläran-assisted Games on fourth graders of Elementary School 6 Gondangmanis Kudus in Lesson 2016/2017.

Classroom action research was conducted in the fourth grade of Elementary School 6 Gondangmanis Kudus with the subjects of 15 students. This study lasted for two cycles, each cycle consists of four stages of planning, implementation, observation, and reflection. The independent variable is the learning model *Example Non Example* Ulayan Game Helped. While the dependent variable is the result of learning Civics. The instruments of this research are test, observation, interview, and documentation. Data analysis used is qualitative and quantitative data.

The results of the research on the I cycle of the results of teacher skills improvement reached 65.441% (Good) increased in cycle II 77.940% (Good), Student learning activities in cycle I 68.34% (Good) and increased in cycle II of 78.125% (Good) , Improvement of cognitive aspect in cycle I 53.33% (Good) in cycle II has increased 86.67% (Very Good), affective aspect in cycle I reach 66,905% (Good) and increase in cycle II 68,81% Good), psychomotor in the first cycle reached 59.7% (Good) and increased cycle II 71.525% (Good).

Based on the results of classroom action research can be concluded that the application of *Example Non Example* model assisted game of ulartangga can improve the teaching skill, the increase of learning activity and the improvement of Civic learning outcomes in the material of central government in the fourth grade of Elementary School 6 Gondangmanis Kudus. As for the advice given that teachers should be able to use the model *Example Non Example* Uläterate assisted as a solution to improve learning outcomes.

ABSTRAK

Eriani, Rina. 2017. *Upaya Peningkatan Hasil Belajar PKn Melalui Model Example Non Example Berbantu Permainan Ulartangga Pada Siswa Kelas IV SD 6 Gondangmanis Kudus.* Skripsi. Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muria Kudus. Dosen Pembimbing (1) Drs. Sucipto, M.Pd.Kons. Dosen Pembimbing (2) Deka Setiawan, S.Pd., M. Pd.

Kata Kunci : Hasil Belajar PKn, Model *Example Non Example* Berbantu Permainan Ulartangga.

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan penerapan model pembelajaran *Example Non Example* Berbantu Permainan Ulartangga dan menemukan peningkatan keterampilan guru, aktivitas dan peningkatan hasil belajar PKn materi Pemerintahan Pusat pada kelas IV SD Gondangmanis Kudus.

Hasil belajar adalah suatu kemampuan yang dihasilkan oleh siswa setelah proses pembelajaran berlangsung. Pendidikan Kewarganegaraan adalah pendidikan untuk membentuk warganegara yang mampu melaksanakan hak, kewajiban dan nilai-nilai Pancasila serta UUD 1945. *Example Non Example* merupakan model pembelajaran untuk menggali siswa menganalisis suatu gambar berdasarkan contoh. Hipotesis tindakan ini yakni peningkatan Keterampilan, aktivitas siswa, dan hasil belajar PKn materi Pemerintahan Pusat melalui Model *Example Non Example* Berbantu Permainan Ulartangga pada siswa kelas IV SD 6 Gondangmanis Kudus tahun Pelajaran 2016/2017.

Penelitian tindakan kelas dilaksanakan pada kelas IV SD 6 Gondangmanis Kudus dengan subjek penelitian 15 siswa. Penelitian ini berlangsung selama dua siklus, setiap siklus terdiri dari empat tahap yakni perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Variabel bebas yakni model pembelajaran *Example Non Example* Berbantu Permainan Ulartangga. Sedangkan variabel terikatnya yakni hasil belajar PKn. Instrumen penelitian ini yakni tes, observasi, wawancara, dan dokumentasi. Analisis data yang digunakan adalah data kualitatif dan kuantitatif.

Hasil penelitian pada siklus I hasil peningkatan keterampilan guru mencapai 65,441% (Baik) meningkat pada siklus II 77,940% (Baik), Aktivitas belajar siswa pada siklus I 68,34% (Baik) dan meningkat pada siklus II yakni sebesar 78,125% (Baik), peningkatan aspek kognitif pada siklus I 53,33% (Baik) pada siklus II mengalami peningkatan 86,67% (Sangat Baik), aspek afektif pada siklus I mencapai 66,905% (Baik) dan mengalami peningkatan pada siklus II 68,81% (Baik), psikomotorik pada siklus I mencapai 59,7% (Baik) dan mengalami peningkatan siklus II 71,525% (Baik).

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas dapat disimpulkan bahwa penerapan model *Example Non Example* berbantu permainan ulartangga dapat meningkatkan keterampilan mengajar, peningkatan aktivitas belajar serta peningkatan hasil pembelajaran PKn pada materi pemerintahan pusat di kelas IV SD N 6 Gondangmanis Kudus. Adapun saran yang diberikan yaitu sebaiknya guru dapat menggunakan model *Example Non Example* Berbantu permainan Ulartangga sebagai solusi untuk meningkatkan hasil belajar.

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL.....	i
HALAMAN LOGO.....	ii
HALAMAN JUDUL	iii
HALAMAN MOTTO DAN PERSEMBAHAN	iv
HALAMAN PERSETUJUAN	v
HALAMAN PENGESAHAN.....	vi
PRAKATA.....	vii
ABSTRACT.....	ix
ABSTRAK	x
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL	xvi
DAFTAR GAMBAR.....	xviii
DAFTAR LAMPIRAN	xx
BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah	5
1.3 Tujuan Penelitian	6
1.4 Kegunaan Penelitian.....	7
1.4.1 Kegunaan Teoretis	7
1.4.2 Kegunaan Praktis	7
1.4.2.1 Kegunaan Bagi Guru	7
1.4.2.2 Kegunaan Bagi Siswa	7
1.4.2.3 Kegunaan Bagi Sekolah.....	7
1.4.2.4 Kegunaan Bagi Peneliti	8
1.5 Ruang Lingkup Penelitian.....	8
1.6 Definisi Operasional.....	8
1.6.1 Keterampilan Guru.....	9
1.6.2 Aktivitas Belajar	9
1.6.3 Hasil Belajar.....	9
1.6.4 Pendidikan Kewarganegaraan.....	9

1.6.5 Model <i>Example Non Example</i>	10
1.6.6 Permainan Ulartangga.....	10

BAB II KAJIAN PUSTAKA DAN HIPOTESIS TINDAKAN

2.1 Kajian Pustaka	12
2.1.1 Belajar	12
2.1.1.1 Pengertian Belajar	12
2.1.1.2 Prinsip-Prinsip Belajar	13
2.1.1.3 Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Belajar	14
2.1.2 Hasil Belajar.....	15
2.1.2.1 Pengertian Hasil Belajar	15
2.1.2.2 Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Kesulitan Belajar	16
2.1.3 Aktivitas Belajar Siswa.....	17
2.1.4 Keterampilan Guru.....	19
2.1.5 Pendidikan Kewarganegaraan.....	22
2.1.5.1 Hakikat Pendidikan Kewarganegaraan	22
2.1.5.2 Tujuan Pendidikan Kewarganegaraan	23
2.1.5.3 Ruang Lingkup Pendidikan Kewarganegaraan.....	24
2.1.6 Susunan Organisasi Kabupaten, Kota, dan Provinsi.....	25
2.1.6.1 Pemerintahan Kabupaten/Kota	25
2.1.6.2 Pemerintahan Provinsi	28
2.1.7 Model Pembelajaran <i>Example Non Example</i>	30
2.1.7.1 Pengertian Model Pembelajaran	30
2.1.7.2 Pengertian Model <i>Example Non Example</i>	32
2.1.7.3 Langkah-Langkah model pembelajaran <i>Example Non Example</i>	33
2.1.7.4 Keباikan dan Kekurangan Model Pembelajaran <i>Example Non Example</i>	34
2.1.7.5 Model Pembelajaran <i>Example Non Example</i> berbantu Ulartangga.....	35
2.2 Penelitian yang Relevan.....	36
2.3 Kerangka Berpikir.....	38
2.4 Hipotesis Tindakan	40

BAB III METODE PENELITIAN

3.1 <i>Setting</i> dan Karakteristik Subjek Penelitian	41
3.1.1 <i>Setting</i> Penelitian	41
3.1.1.1 Tempat Penelitian	41
3.1.1.2 Waktu Penelitian.....	41
3.1.2 Karakteristik Subjek Penelitian.....	42

3.2 Variabel Penelitian	42
3.2.1 Variabel Bebas	43
3.2.2 Variabel Terikat	43
3.3 Prosedur Penelitian.....	43
3.3.1 Siklus I.....	44
3.3.1.1 Perencanaan Siklus I.....	45
3.3.1.2 Pelaksanaan Siklus I	45
3.3.1.2.1 Pertemuan 1.....	46
3.3.1.2.2 Pertemuan 2	48
3.3.1.2 Observasi Siklus I.....	50
3.3.1.3 Refleksi Siklus I.....	50
3.3.2 Siklus II.....	51
3.3.2.1 Perencanaan Siklus II.....	51
3.3.2.2 Pelaksanaan Siklus II.....	52
3.3.2.2.2 Pertemuan 3	52
3.3.2.2.3 Pertemuan 4	55
3.3.2.3 Observasi Siklus II.....	57
3.3.2.4 Refleksi Siklus II	57
3.4 Metode Pengumpulan Data.....	58
3.4.1 Data dan Sumber Data	58
3.4.1.1 Data	58
3.4.1.2 Sumber Data	59
3.4.2 Teknik Pengumpulan Data.....	60
3.4.2.1 Teknik Tes	60
3.4.2.2 Teknik Non Tes	61
3.4.2.3 Observasi	61
3.4.2.4 Dokumentasi	62
3.4.2.5 Wawancara.....	62
3.5 Instrumen Penelitian	63
3.5.1 Lembar Observasi	64
3.5.2 Tes.....	66
3.5.3 Dokumentasi	67
3.5.4 Wawancara.....	68
3.5.5 Validitas dan Reliabilitas Instrumen Tes	69
3.5.5.1 Validitas	69
3.5.5.2 Reliabilitas	72
3.6 Analisis Data	74
3.6.1 Data Kuantitatif.....	74
3.6.2 Data Kualitatif.....	76
3.7 Indikator Keberhasilan.....	80

BAB IV HASIL PENELITIAN

4.1	Prasiklus.....	81
4.2	Hasil Penelitian Siklus I.....	85
4.2.1	Perencanaan	85
4.2.2	Pelaksanaan Tindakan.....	86
4.2.2.1	Pertemuan Pertama	86
4.2.2.2	Pertemuan Kedua	90
4.2.3	Observasi	93
4.2.3.1	Hasil Observasi Keterampilan Guru	94
4.2.3.2	Hasil Observasi Peningkatan Aktivitas Belajar Siswa dalam Pembelajaran PKn.....	95
4.2.3.3	Hasil Belajar Siswa	96
4.2.3.3.1	Hasil Belajar Siswa pada Ranah Kognitif	96
4.2.3.3.2	Hasil Belajar Siswa pada Ranah Afektif	97
4.2.3.3.3	Hasil Belajar Siswa pada Ranah Psikomotorik	99
4.2.4	Refleksi	100
4.3	Siklus II.....	103
4.3.1	Perencanaan	104
4.3.2	Pelaksanaan Tindakan.....	104
4.3.2.1	Pertemuan Pertama	104
4.3.2.2	Pertemuan Kedua.....	108
4.3.3	Observasi	113
4.3.3.1	Hasil Observasi Keterampilan Guru	113
4.3.3.2	Hasil Observasi Aktivitas Belajar Siswa dalam pembelajaran PKn	114
4.3.3.3	Hasil Belajar Siswa	116
4.3.3.3.1	Hasil Belajar Siswa pada Ranah Kognitif	116
4.3.3.3.2	Hasil Belajar Siswa pada Ranah Afektif	120
4.3.3.3.3	Hasil Belajar Siswa pada Ranah Psikomotorik	122
4.3.4	Refleksi	123
4.4	Simpulan	124

BAB V PEMBAHASAN

5.1	Keterampilan Guru dalam Pengelolaan Pembelajaran PKn melalui Model Pembelajaran <i>Example Non Example</i> berbantu Permainan Ulartangga.....	126
5.2	Aktifitas Belajar Siswa dalam Pembelajaran PKn.....	129
5.3	Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran PKn Melalui Model Pembelajaran <i>Example Non Example</i> Berbantu Permainan Ulartangga.....	131

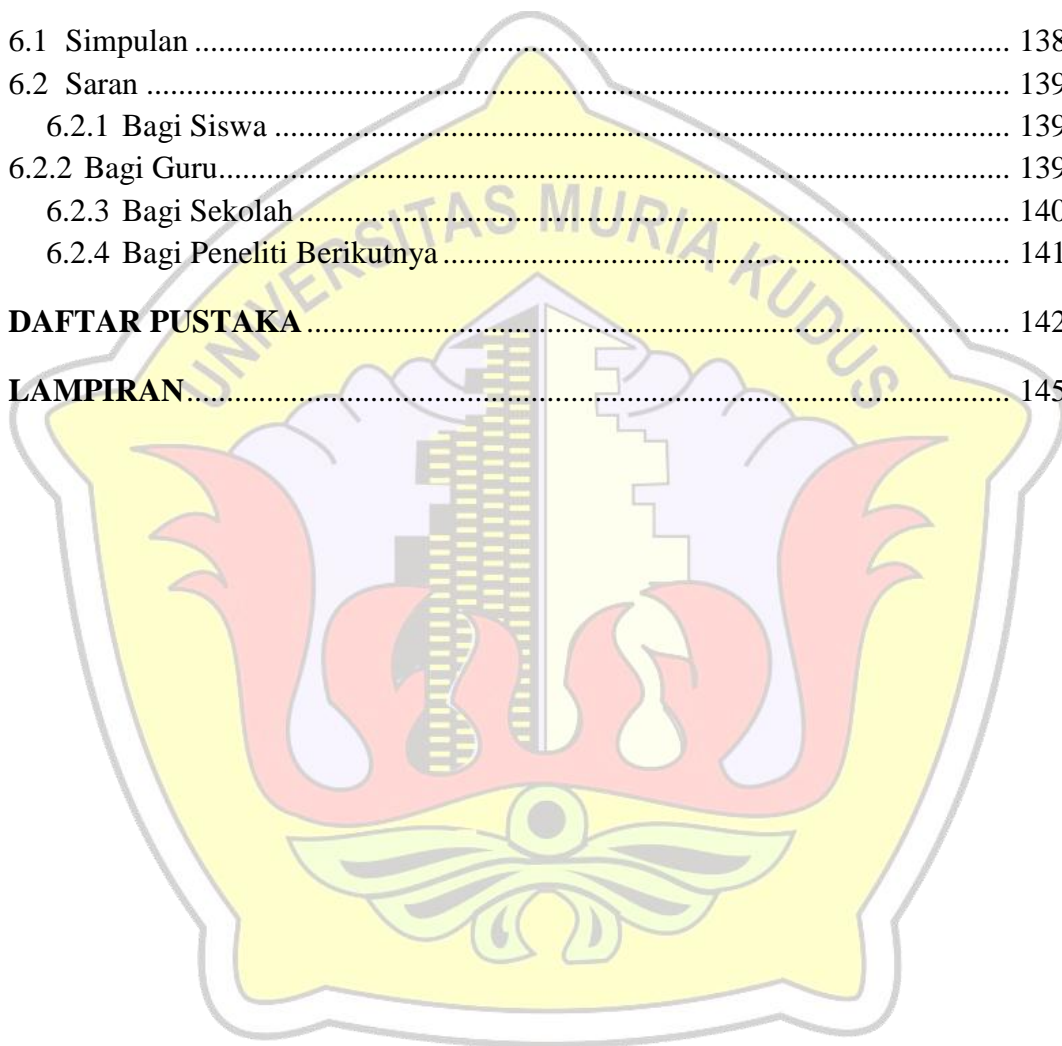
5.3.1 Hasil Belajar Kognitif Siswa Melalui Model Pembelajaran <i>Example Non Example</i> Berbantu Permainan Ulartangga	132
5.3.2 Hasil Belajar Afektif Siswa Melalui Model Pembelajaran <i>Example Non Example</i> Berbantu Permainan Ulartangga	134
5.3.3 Hasil Belajar Psikomotorik Siswa Melalui Model Pembelajaran <i>Example Non Example</i> Berbantu Permainan Ulartangga	136

BAB VI SIMPULAN DAN SARAN

6.1 Simpulan	138
6.2 Saran	139
6.2.1 Bagi Siswa	139
6.2.2 Bagi Guru.....	139
6.2.3 Bagi Sekolah	140
6.2.4 Bagi Peneliti Berikutnya	141

DAFTAR PUSTAKA	142
-----------------------------	-----

LAMPIRAN	145
-----------------------	-----



DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
3.1 Jadwal Pelaksanaan Penelitian	41
3.2 Pedoman Obsevasi Keterampilan Guru dalam Pembelajaran.....	65
3.3 Pedoman Observasi Aktivitas Belajar Siswa	65
3.4 Pedoman Wawancara Siswa Sebelum Penelitian	68
3.5 Pedoman Wawancara Siswa Setelah Penelitian.....	68
3.6 Pedoman Wawancara Guru Sebelum Penelitian.....	68
3.7 Pedoman Wawancara Guru Setelah Penelitian.....	69
3.8 Kriteria Ketuntasan Belajar.....	75
3.9 Kriteria Perilaku Belajar (Afektivitas Siswa) dalam %	77
3.10 Kriteria Hasil Belajar (Ranah Afekti) dalam %	78
3.11 Kriteria Ranah Psikomotorik dalam %	79
3.12 Kriteria Penskoran Keterampilan Mengajar Guru dalam %	79
4.1 Nilai Prasiklus	83
4.2 Jadwal Penelitian Tindakan Kelas Siklus I.....	85
4.3 Jadwal Penelitian Tindakan Kelas Siklus II.....	85
4.4 Hasil Observasi Keterampilan Guru Siklus I.....	94
4.5 Hasil Observasi Peningkatan Aktivitas Belajar Siswa Siklus I	95
4.6 Hasil Tes Akhir Siklus I pada Ranah Kognitif.....	96
4.7 Hasil Observasi Ranah Afektif Siswa Siklus I.....	98
4.8 Hasil Observasi Ranah Psikomotorik Siswa Siklus I.....	99
4.9 Hasil Observasi Keterampilan Guru Siklus II.....	114
4.10 Hasil Observasi Peningkatan Aktivitas Belajar Siswa Siklus II	115
4.11 Hasil Tes Akhir Siklus II pada Ranah Kognitif	116

4.12 Kemajuan Kompetensi Siswa pada Ranah Kognitif Mata Pelajaran PKn	118
4.13 Hasil Observasi Ranah Afektif Siswa Siklus II	121
4.14 Hasil Observasi Ranah Psikomotorik Siklus II	122
4.15 Simpulan Hasil Penelitian	125



DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
2.1 Bagan Skema Kerangka Berfikir	38
3.1 Penelitian Tindakan Kelas Model Kemmis & Mc. Tanggert	41
4.1 Diagram Persentase Ketuntasan Nilai Prasiklus	83
4.2 Dokumentasi Implementasi Model <i>Example Non Example</i> Berbantu Permainan Ulartangga	87
4.3 Dokumentasi Implementasi Model <i>Example Non Example</i> Berbantu Permainan Ulartangga pada tahap Pengelompokan	88
4.4 Dokumentasi Implementasi Model <i>Example Non Example</i> Berbantu Permainan Ulartangga Tahap Pemilihan Siswa Presentasi	89
4.5 Dokumentasi Implementasi Model <i>Example Non Example</i> Berbantu Permainan Ulartangga Tahap Menyampaikan Kompetensi	90
4.6 Dokumentasi Implementasi Model <i>Example Non Example</i> Berbantu Permainan Ulartangga Tahap Pembentukan Kelompok	91
4.7 Dokumentasi Implementasi Model <i>Example Non Example</i> Berbantu Permainan Ulartangga Tahap Pembelajaran	92
4.8 Dokumentasi Implementasi Model <i>Example Non Example</i> Berbantu Permainan Ulartangga Tahap Kesimpulan	93
4.9 Diagram Peningkatan Aktifitas Belajar Siswa dalam Pembelajaran PKn pada Siklus I	96
4.10 Diagram Peningkatan Hasil Belajar Siswa Pra Siklus dan Siklus I	97
4.11 Diagram Peningkatan Hasil Belajar Afektif siklus I	98
4.12 Diagram Peningkatan Hasil Belajar Psikomotorik Siklus I	100
4.13 Dokumentasi Implementasi Model <i>Example Non Example</i> Berbantu Permainan Ulartangga Tahap Tanya Jawab dan Merespon Pertanyaan	105

4.14	Dokumentasi Implementasi Model <i>Example Non Example</i> Berbantu Permainan Ulartangga Tahap Pengelompokkan.....	106
4.15	Dokumentasi Implementasi Model <i>Example Non Example</i> Berbantu Permainan Ulartangga Tahap Menjalankan Model Pembelajaran	107
4.16	Dokumentasi Implementasi Model <i>Example Non Example</i> Berbantu Permainan Ulartangga Tahap Presentasi	107
4.17	Dokumentasi Implementasi Model <i>Example Non Example</i> Berbantu Permainan Ulartangga Tahap Kesimpulan	108
4.18	Dokumentasi Implementasi Model <i>Example Non Example</i> Berbantu Permainan Ulartangga tahap Penyampaian Materi.....	109
4.19	Dokumentasi Implementasi Model <i>Example Non Example</i> Berbantu Permainan Ulartangga Tahap Kelompok.....	110
4.20	Dokumentasi implementasi Model <i>example Non Example</i> Berbantu Permainan Ulartangga Tahap Pemberian Model.....	111
4.21	Dokumentasi Implementasi Model <i>Example Non Example</i> Berbantu Permainan Ulartangga Tahap Presentasi	112
4.22	Dokumentasi Implementasi Model <i>Example Non Example</i> berbantu Permainan Ulartangga Tahap Penyimpulan Materi.....	113
4.23	Diagram Peningkatan Aktivitas Belajar Siswa dalam Pembelajaran PKn Siklus II	115
4.24	Diagram Hasil Tes Akhir Siklus II pada Ranah Kognitif.....	117
4.25	Diagram Peningkatan Nilai Rata-rata Hasil Belajar PKn Prasiklus, Siklus I, dan Siklus II	119
4.26	Diagram Peningkatan Ketuntasan Hasil Belajar Siswa Prasiklus, Siklus I, dan Siklus II	120
4.27	Diagram Peningkatan Hasil Belajar Afektif Siklus II Pertemuan I dan Pertemuan II.....	121
4.28	Diagram Peningkatan Hasil Belajar Psikomotorik Siklus II Pertemuan I dan Pertemuan II	123

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Tabel Jadwal Pelaksanaan Penelitian.....	146
2. Daftar Siswa Kelas IV SDN 6 Gondangmanis	147
3. Daftar Nilai PKn Siklus SDN 6 Gondangmanis	148
4. Hasil Observasi Guru Kelas IV SDN 6 Gondangmanis.....	149
5. Hasil Wawancara Guru Kelas IV SDN 6 Gondangmanis Pra Siklus	151
6. Hasil Wawancara Siswa Kelas IV SDN 6 Gondangmanis Pra Siklus	152
7. Kisi-kisi Tes Uji Coba Tes Akhir Siklus I.....	153
8. Soal Uji Coba Siklus I.....	154
9. Kunci Jawaban Uji Coba Siklus I	157
10. Uji Validitas Siklus I.....	158
11. Uji Reliabilitas Siklus I.....	160
12. Kisi-kisi Soal Uji Coba Siklus II.....	162
13. Soal Uji Coba Siklus II	164
14. Kunci Jawaban Uji Coba Siklus II.....	168
15. Uji Validitas Siklus II	169
16. Uji Reliabilitas Siklus II.....	170
17. Silabus Pembelajaran Siklus I Pertemuan 1	171
18. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Siklus I Pertemuan 1	173
19. Materi Siklus I Pertemua I	177
20. Lembar Kegiatan Siswa (LKS) Siklus I Pertemuan 1.....	182
21. Lembar Kerja Siswa Siklus I Pertemuan 1	183
22. Kunci Jawaban Lembar Kerja Siswa Siklus I Pertemuan 1	185
23. Silabus Pembelajaran Siklus I Pertemuan 2.....	186
24. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Siklus I Pertemuan 2	188
25. Materi Siklus I Pertemuan 2.....	192
26. Lembar Kegiatan Siswa (LKS) Siklus I Pertemuan 2.....	195
27. Lembar Kerja Siswa Siklus I Pertemuan 2	196
28. Kunci Jawaban Lembar Kerja Siswa Siklus I Pertemuan 2.....	197

29. Tes Evaluasi Akhir Siklus I.....	198
30. Kunci Jawaban Tes Evaluasi Siklus I	200
31. Silabus Pembelajaran Siklus II Pertemuan 1	201
32. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Siklus II Pertemuan 1	203
33. Materi Siklus II Pertemuan 1	206
34. Lembar Kegiatan Siswa (LKS) Siklus II Pertemuan 1	209
35. Lembar Kerja Siswa Siklus II Pertemuan 1	210
36. Kunci Jawaban Lembar Kerja Siswa Siklus II Pertemuan 1.....	211
37. Silabus Pembelajaran Siklus II Pertemuan 2	212
38. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Siklus II Pertemuan 2.....	214
39. Materi Siklus II Pertemuan 2	218
40. Lembar Kegiatan Siswa (LKS) Siklus II Pertemuan 2	220
41. Lembar Kerja Siswa Siklus II Pertemuan 2	221
42. Kunci Jawaban Lembar Kerja Siswa Siklus II Pertemuan 2.....	222
43. Tes Evaluasi Akhir Siklus II.....	223
44. Kunci Jawaban Soal Uji Coba II.....	226
45. Hasil Obsevasi Keterampilan Guru Siklus I Pertemuan 1	227
46. Hasil Observasi Keterampilan Guru Siklus I Pertemuan 2.....	229
47. Hasil Observasi Keterampilan Guru Siklus II Pertemuan I	231
48. Hasil Observasi Keterampilan Guru Siklus II Pertemuan 2.....	233
49. Lembar Pengamatan Aktivitas Belajar Siswa dalam Pembelajaran PKn Siklus I Pertemuan 1	235
50. Indikator Pengamatan Aktivitas Siswa	237
51. Lembar Pengamatan Aktivitas Belajar Siswa dalam Pembelajaran PKn Siklus I Pertemuan 2	239
52. Indikator Pengamatan Aktivitas Siswa	241
53. Lembar Pengamatan Aktivitas Belajar Siswa dalam Pembelajaran PKn Siklus II Pertemuan 1	243
54. Indikator Pengamatan Aktivitas Siswa	245
55. Lembar Pengamatan Aktivitas Belajar Siswa dalam Pembelajaran PKn Siklus II Pertemuan 2	247

56. Indikator Pengamatan Aktivitas Siswa	249
57. Hasil Observasi Hasil Belajar Siswa pada Ranah Afektif Siklus I Pertemuan 1.....	251
58. Hasil Observasi Hasil Belajar Siswa pada Ranah Afektif Siklus I Pertemuan 2.....	255
59. Hasil Observasi Hasil Belajar Siswa pada Ranah Afektif Siklus II Pertemuan 1.....	259
60. Hasil Observasi Hasil Belajar Siswa pada Ranah Afektif	263
61. Hasil Observasi Hasil Belajar Siswa pada Ranah Psikomotorik Siklus I Pertemuan I.....	267
62. Hasil Observasi Hasil Belajar Siswa pada Ranah Psikomotorik Siklus I Pertemuan 2	271
63. Hasil Observasi Hasil Belajar Siswa pada Ranah Psikomotorik Siklus II Pertemuan 1	275
64. Hasil Observasi Hasil Belajar Siswa pada Ranah Psikomotorik Siklus II Pertemuan 2	279
65. Dokumentasi Siklus I.....	283
66. Dokumentasi Siklus II.....	284
67. Hasil Wawancara Guru Akhir Siklus.....	285
68. Hasil Wawancara Siswa Akhir Siklus.....	286
69. Keterangan Selesai Bimbingan Skripsi.....	287
70. Penetapan Pembimbing Skripsi.....	288
71. Keterangan Penelitian	289
72. Permohonan Ujian Skripsi	290
73. Surat Pernyataan.....	291
74. Surat Keterangan.....	292
75. Surat Bimbingan Dosen Pembimbing I	293
76. Surat Bimbingan Dosen Pembimbing II	296
77. Daftar Riwayat Hidup	298